

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

一项研究分析了西班牙当前动画电影的黄金时代

“Tadeo Jones”(秘鲁大冒险)或“Chico y Rita”(奇可和丽塔)这样的动画片如何获得成功？

马德里卡洛斯三世大学 (UC3M) 的一项调查分析了西班牙动画在过去四十年来的发展，论文深入研究了1985年至2021年间上映的动画长片，并标注了这一时期该行业发展的各个阶段。

在这之前的研究确定了该行业前期的两个繁荣阶段：第一阶段是20世纪30年代和40年代，当时制作了欧洲第一部彩色卡通故事片《Garbancito de la Mancha》(拉曼查的小豆子)(1945上映)；第二阶段发生在60年代，莫罗动画工作室(Moro Studios)通过广告不仅推动了动画产业的发展，其活动还促进了后来电视剧制作的进一步发展。

1985年，与《魔法南瓜》首映的同时，西班牙动画片进入了第三个黄金时代，该阶段何时结束尚无定论。该时期由UC3M传媒系教员，TECMERIN(电视电影：记忆、再现和产业)研究小组成员Mercedes Álvarez San Román进行的研究——《当代西班牙动画的辉煌时代：过去四十年产业发展》(An Age of Splendour for Contemporary Spanish Animation: Evolution of an Industry Over the Last Four Decades)所涉及。该研究论文已发表于全球动画研究领域重要期刊《动画——跨学科期刊》(Animation: An Interdisciplinary Journal)。

该研究确定了该时期的三个不同发展阶段：萌芽期、腾飞期和巩固期。研究人员指出：“这种细分依据是那些具有转折点意义的长篇电影的首映，无论是其制作和获得经费的方式、主题、发行方式还是对其他作品的影响。”

萌芽期包括从1985年到2000年制作的16部动画长片。在这个时期，自治和跨自治区的动画电影制作在西班牙政治、社会和文化转型后脱颖而出。一些新成立的自治区为了让新一代人了解当地的官方语言、传统和传说，为推动动画制作做出了贡献。在这个背景下，西班牙和欧洲第一部3D动画电影《兆声波》(Megasónicos)(1997上映)应运而生。对于这部在巴斯克地区制作的电影，Mercedes Álvarez San Román指出：“它由两台电脑制作完成，但采用的电影语言仍然接近2D动画，镜头移动有限，人物形象以卡通风格为特点。”

腾飞阶段从2001年首映的《动画森林》(El bosque animado)开始，涵盖了2001年至2008年期间制作的38部动画长片。动画制作增加的一个因素是新电视频道的创建，这促进了市场对视听内容需求的增加。而且，由于法律规定频道必须将收益的5%用于电影制作，这就无疑增加了动画制作获得投资的可能性。另一个推动动画市场繁荣的因素是视频市场的稳定，这为动画电影的回本提供了一条新途径。此外，经济繁荣和全球贸易往来也是关键因素。在这个时期，动画电影已经超越了地方范围，从而上升到国家题材，如2003年上映的《熙德传奇》(El Cid: la leyenda)。

最后一个阶段是巩固期，从2009年首映的《51号行星》(Planet 51)开始。在这一年至2021年期间，共计制作了66部动画长片电影。西班牙也跃居成为欧洲第二、世界第五的

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

动画片制作大国。该时期以大型跨国制作和面向成人观众的动画电影兴起而引人注目。在这期间制作出的部分动画电影在国内外都大获成功：如2010年上映的《奇科与丽塔》(Chico y Rita)、2011年上映的《皱纹》(Arrugas)、2012年上映的《秘鲁大冒险》(Las aventuras de Tadeo Jones) 以及2019年上映的《克劳斯》(Klaus)。

“西班牙动画行业的特点是制作成本低，而且完全由国家自己融资的项目数量众多。这种发展对动画在公众领域的知名度产生了影响。动画片已经从一个边缘制作，不仅仅是地理上的边缘，发展成在票房上取得成功的高水平出口项目。” Álvarez San Román总结。

该项目是在研发与创新(R+D+i)“数字变革和全球化时代下的西班牙电影和电视(1993-2008)——身份、消费和制作形式”项目框架下开展进行，由西班牙国家研究机构提供经费。其主要研究员为传媒系教师Manuel Palacio。

参考书目：

《当代西班牙动画的辉煌时代：过去四十年的产业发展》

(An Age of Splendour for Contemporary Spanish Animation: Evolution of an Industry Over the Last Four Decades) (2022)

作者：Álvarez San Román, M.

期刊：《动画》(Animation) 17(3), 302–317。 <https://doi.org/10.1177/17468477221114367>

。